LE MAGAZINE EN LIGNE DES JEUX RETRO

RETRO POLIS

GOODIES:
Le guide GoldenEye 007
Le magazine Nintendo Player #11

JEUX:
GOLDENEYE 007
MEGA MAN 2
CHIP'N DALE
SUPER MARIO KART
LEGEND OF ILLUSION
MORTAL KOMBAT 3
TUROK 2
VIRTUAL BART

DOSSIER:
Le passage des héros en mode Super Nes

N°17
mai 2011
R3TR0P0L15 - 17 - 0€

AUCUN TEMPS DE CHARGEMENT

grâce au choix du support cartouche

NINTENDO® 64

VOUS N'EN REVIENDREZ PAS.

EDITO MAI 2011

Son nom est Bond, James Bond. Bon, sa couverture est un peu grillée, tout le monde le connaît...
Alors pour plus de sécurité, il n'arrive pas seul sur Retropolis: ce mois-ci, il a ramené avec lui un p'tit robot bleu prêt à en découdre, 2 rangers du risque, les pilotes de kart les plus dangereux du Royaume Champignon, une souris intrépide, des kombattants prêts à se démembrer, un indien sur-armé et l'enfant terrible de la famille Simpson.
Si avec ça, notre agent 007 n'arrive pas à boucler sa mission...
Tiens, en parlant de ça, vous en avez une vous aussi: vous préparer à un prochain numéro très spécial qui débarquera le mois prochain!

Trev

AGENDA p.03
TESTS p.25
DOSSIER p.47

AGENDA

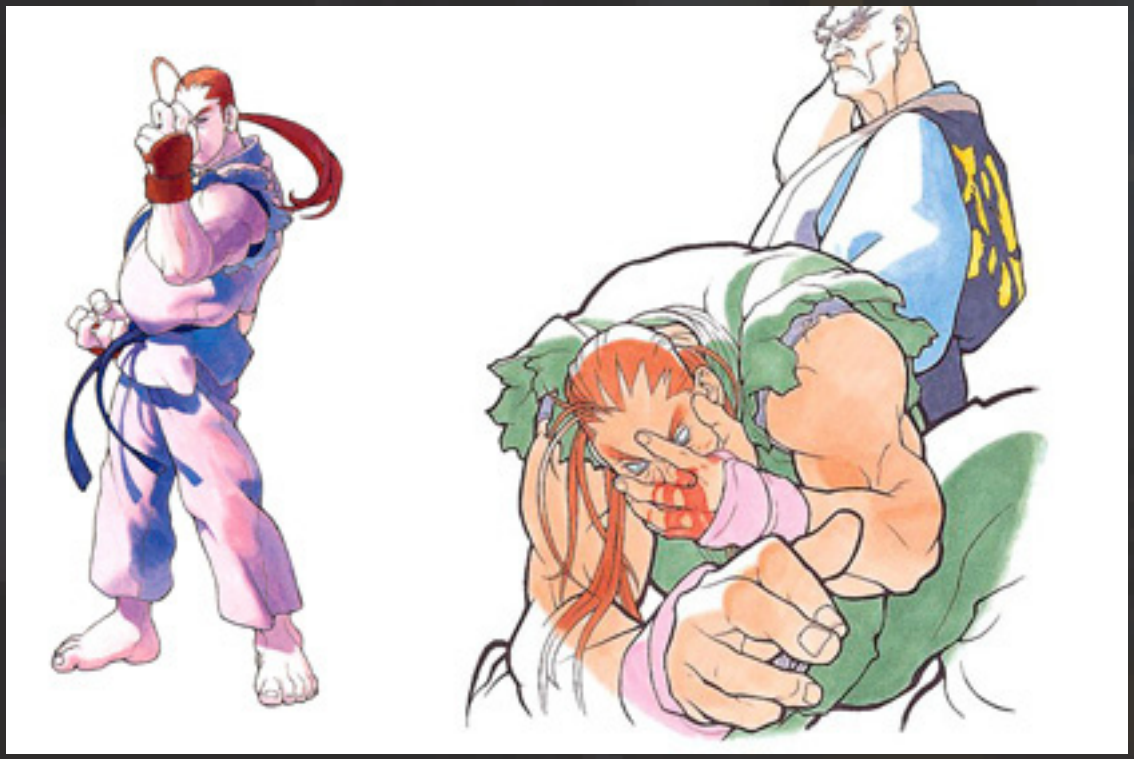
Happy Birthday Iwao

Le père de Ryo Hazuki dans Shenmue est né le 3 mai 1940. On ne profitera pas longtemps de sa présence durant cette grande aventure, mais suffisamment pour savoir qu'il était un maître en arts martiaux bon, calme et fort; il a d'ailleurs élevé et entraîné son fils avec ces valeurs mais a également créé et développé le fameux style de combat Hazuki. L'ombre d'un meurtre mystérieux dans son passé plane toutefois sur ce tableau pourtant idéal...

Annonce de l'Ultra 64

Attention, roulements de tambours... Le 6 mai 1995, Nintendo of America annonce l'Ultra 64, sa prochaine console de salon qui va donc succéder à la glorieuse Super Nes. Parés à économiser? La sortie est prévue pour avril 1996...

Happy Birthday Dan



6 mai 1967, naissance de Dan. Il s'agit là d'un combattant aussi mystérieux qu'impressionnant et... Non, attendez pas du tout! Dan est le gros bouffon de la série Street Fighter Alpha, un Ryu au rabais, un Ken maladroit, un Akuma fini au pipi... Bon c'est un peu dur, car Dan est pas un mauvais gars, il veut d'ailleurs venger la mort de son père Go Hibiki, un (vrai) combattant tué par Sagat. Il est juste un peu trop sûr de lui au vu de ses réelles capacités de combat. Il a d'ailleurs pris Sakura comme disciple mais celle-ci semble ne pas y prêter beaucoup d'intérêt (à juste titre). Malgré tout, Dan va tellement loin dans le grotesque et le ridicule qu'il en deviendrait presque touchant; allez, avouez qu'il vous manquerait si il n'était plus là...

Happy Birthday Aldebaran

Aldebaran, Chevalier d'Or du Bélier et gardien de la seconde maison du Sanctuaire, est né un 8 mai. C'est le premier des 12 gardiens que les Chevaliers de Bronze devront directement affronter puisque Mû, gardien de la maison du Bélier, est de leur côté. Et pour le coup, ça commence assez fort puisqu'Aldebaran est physiquement le plus grand et le plus robuste des Chevaliers d'Or. C'est d'ailleurs à son contact que les pauvres Chevaliers de Bronze vont comprendre en quoi le 7ème sens qu'ont atteint tous leurs futurs adversaires va rendre leur périple très, très chaud... Mais Aldebaran est également beau joueur puisqu'il laissera Seiya passer après que celui-ci lui ait symboliquement cassé une corne en atteignant le 7ème sens. Il en fera de même pour les autres Chevaliers de Bronze lorsqu'ils se seront unis pour le vaincre. Non franchement, il est impressionnant mais c'est pas un mauvais gars. Par contre il va falloir qu'il fasse un tour chez son pote du Bélier pour réparer son casque parce qu'une corne en or quand même, ça doit coûter son prix non?

R.I.P. Dana Plato

Triste nouvelle, le 8 mai 1999 fut le jour du décès de Dana Plato. Incarnant Kelli Medd dans le film interactif Night Trap sur Mega CD, elle a ainsi été la première comédienne célèbre à jouer dans un jeu vidéo. Célèbre?... Mais oui, souvenez-vous! Virginia, la fille de Mr. Drummond dans la série Arnold & Willy! La suite sonna beaucoup moins happy family pour la jeune actrice qui posera nue pour Playboy (ah ouais??) après s'être fait refaire les seins (ah ouais!), tournera dans quelques films érotiques (ah...ouais) et sombrera dans la drogue avant d'être emportée par l'overdose fatale à 35 ans (ah.ouais). Triste carrière, gardons plutôt le souvenir de ses sympathiques personnages dans la série et dans le jeu.

Sortie des N64 Funtastic Series

Vive la couleur! Le 10 mai 2000, Nintendo sort les Funtastic Series de sa Nintendo 64. Il s'agit toujours de la même console mais avec une coque translucide (+ manette assortie), avec 6 couleurs au choix: Jungle Green (vert), Watermelon Red (rouge), Fire Orange (ben...orange!), Smoke Gray (gris), Ice Blue (bleu) et Grape Purple (violet). C'est cool, ça donne un côté Bioman aux consoles vous trouvez pas? Nintendoooo, force veeeeerte, pouvoir de la juuungle!!!

Sortie de Pokémon Rouge/Bleu

10 mai 1999, date historique pour le Vieux Continent et ses nombreuses cours de récré: les Pokémon lancent l'offensive avec les déclinaisons rouge et bleue de leur premier jeu. Une version verte était sortie uniquement au Japon, c'est ici la bleue qui la remplace. Bon ben... bienvenue Dracaufeu et Tortank, puissent vos 149 congénères avoir des noms un peu moins débiles!

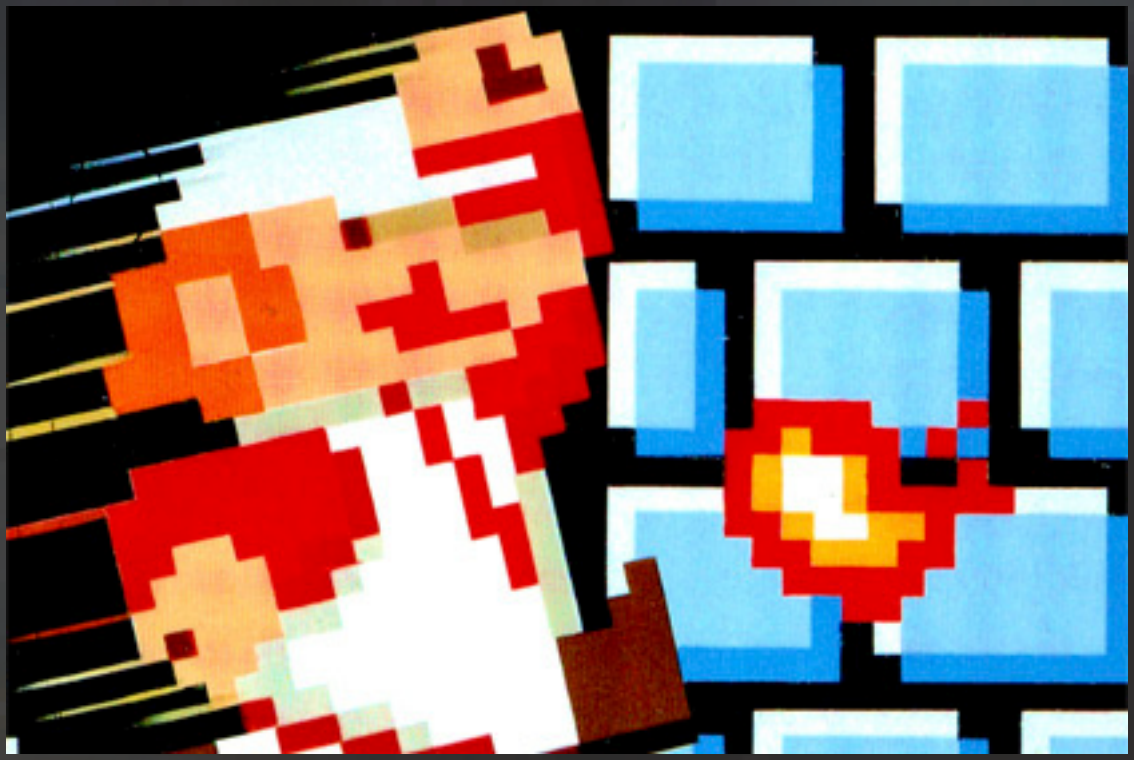
Ouverture du premier E3

Le 11 mai 1995, L'E3 (Electronic Entertainment Expo) ouvre ses portes pour la toute première fois à Los Angeles. Ce salon qui deviendra par la suite un évènement annuel majeur dans le monde du jeu vidéo est l'occasion pour les grands acteurs de cette industrie de dévoiler leurs nouveautés en consoles, jeux et projets; nouveautés souvent décisives surtout en ces temps ou le jeu vidéo prend vraiment un ampleur inédite. Justement, pour le lancement de cette édition, la Megadrive est toujours un peu présente mais Sega va surtout en profiter pour annoncer et lancer la Sega Saturn sur ce territoire. Un challenge qui s'annonce d'emblée difficile avec un line-up sans réelle surprise face à Nintendo qui annonce son projet ambitieux de console 64-bits et Sony qui contre-attaque aussitôt avec sa redoutable Playstation...

Sortie de Super Mario Land 3: Wario Land

L'infâme, il a réussi! Le 13 mai 1994, le maléfique plombier qui voulait être plombier à la place du plombier prend la place du plombier sur nos Game Boy: Super Mario Land 3 s'appelle Wario Land, et son anti-héros va quelque peu revisiter le jeu le jeu de plates-formes Mario avec goût et délicatesse... gros coups d'épaule et vol de pièces inclus! Et vous, êtes-vous assez vénal et bourrin pour suivre ce brigand en laissant derrière votre mascotte préférée?

Sortie de Super Mario Bros.



Le 15 mai 1987, date fondamentale dans l'histoire du jeu vidéo! Super Mario Bros. sort en Europe et va nous dévoiler toutes les merveilles du Royaume Champignon! D'ici quelques semaines, le vocabulaire de milliers de joueurs va se limiter à quelques mots: tuyau...pièce... tortue... champignon... grand château... whoaaa... excellent!

Sortie du Game Genie sur NES

Lewis Galoob Toys sort le Game Genie pour la NES le 15 mai 1990, un accessoire permettant aux joueurs d'entrer des codes spécifiques dans leurs jeux pour tricher - euh pardon, pour les rendre «plus faciles à jouer» en activant une multitude d'options telles que les vies infinies ou la sélection de niveaux... Voilà de quoi alimenter prochainement les pages de codes et astuces de nos magazines de jeux vidéo!

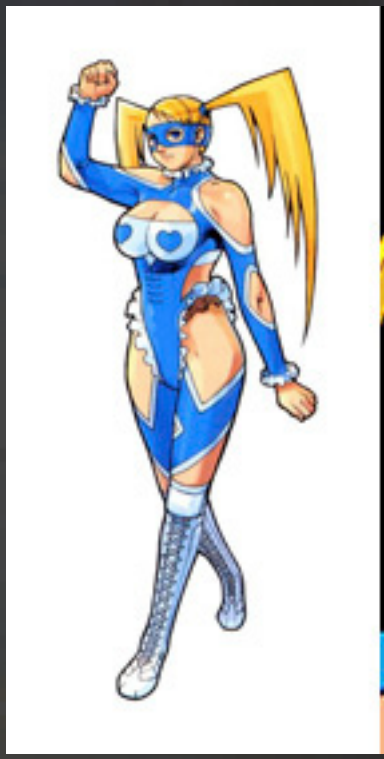
Démonstration de la N64 aux USA

Le 15 mai 1996 à Los Angeles, Nintendo donne un aperçu des incroyables capacités de sa Nintendo 64 en faisant tourner le jeu Super Mario 64. Et oui, notre plombier se montre même utile lorsqu'il s'agit d'émerveiller les gens, histoire de leur faire oublier que cette console n'en finit pas décidément pas de ne pas sortir!!!

Happy Birthday Pai

Pai Chan, née le 17 mai 1975, est un peu la Chun-Li de Virtua Fighter: une combattante chinoise mimi mais redoutable au combat! Sa haine, elle ne la déverse pas contre un dictateur démoniaque qui veut dominer le monde mais contre son père lui-même, l'intransigeant Lau qui les a négligées elle et sa mère (le détail qui fâche: la mère en est morte d'épuisement). Ah au fait, Pai est actrice. Mais quand elle sera en mesure de mettre une râclée à son père, elle ne simulera pas c'est sûr.

Happy Birthday R. Mika



Rainbow Mika, lutteuse professionnelle apparue dans Street fighter Alpha 3, est née le 17 mai 1969. Elle fait bien entendu partie du groupe des p'tits nouveaux excentriques qui veulent en découdre, mais fait aussi partie du clan des fans. Fan de? Zangief! Bon vous vous en doutez, elle ne lui court pas après pour prendre le thé mais pour l'affronter sur le chemin qui fera d'elle une star de la lutte. Long chemin, très long chemin... Commence par devenir un perso inoubliable de la saga petite, ce sera déjà pas mal.

Réception pour le lancement de Tetris

17 mai 1989, New York: Tengen invite détaillants, représentants de vente et journalistes à une réception pour le lancement du jeu Tetris! Un jeu consistant à empiler des briques mérite-t-il une telle représentation? Mais c'est évident que oui voyons!

Le saviez-vous?

Turok 2 sur N64 est le premier jeu nécessitant prévu pour fonctionner avec l'Expansion Pack, un accessoire conçu pour doper les capacités de calcul de la machine.

Déclaration de Lewis Galoob à propos du Game Genie

Le 17 mai 1990, Lewis Galoob fait une rapide mise au point peu après la sortie de son Game Genie pour assurer que celui-ci n'entrave pas les lois sur les copyrights de Nintendo. Tu as bien fait Lewis, avec Nintendo mieux vaut prévenir que souffrir ensuite dans d'interminables procès...

Partenariat entre Sega et Sony

Le 20 mai 1992, Sega USA annonce un partenariat avec Sony Electronic Publishing (qui sera rebaptisé Sony Computer Entertainment l'année suivante) dans le but de développer des jeux sur CD en extension à la Megadrive. Avec le recul, ça ressemble à un de ces films ou le vrai grand méchant était en fait l'assistant inoffensif du héros au début. Attention Sega, derrière toi!

Présentation officielle de la Dreamcast

Le 21 mai 1998, peu avant l'E3, la 128 Bits de Sega est presentée au grand jour à Tokyo par Shoichiro Irimajiri, alors PDG de la firme. Exit Dural, Black Belt ou Katana: la bien nommée Dreamcast (contraction de dream pour le rêve et broadcast, diffuseur) sera donc un nouvel espoir aux formidables capacités avec visiblement une vraie prise de conscience des erreurs du passé. Courage!

Le saviez-vous?

GoldenEye 007 est sûrement la meilleure raison d'acheter un Action Replay sur Nintendo 64: les développeurs y ont planqué un contenu étonnant qui inclut de nouveaux niveaux complets en multijoueur, ainsi que toutes les versions jouables de Bond incarné par les autres acteurs de la saga.

Une classification pour les jeux Sega

Le 24 mai 1993, Sega annonce la création d'un système de classification pour ses jeux qui devrait être mis en place au mois d'août de la même année. Les 3 catégories prévues sont: GA - general audience (bon ben là c'est bon pour tout le monde, même pour le petit frère qui ne sait même pas encore tenir son pad correctement), MA-13 - mature, minimum age 13 (là ça se complique déjà un peu, si vous êtes dans cette catégorie va falloir trouver des arguments à deux balles pour ne pas inquiéter vos parents) et enfin MA-17 - mature, minimum age 17 (là c'est le défi ultime pour tout joueur mineur, un jeu de cette catégorie devra être dissimulé avec le même soin qu'une revue cochonne vous êtes prévenus!).

Lancement du CES '92

Ça y'est c'est parti! Le 28 mai 1992, le CES (Consumer Electronics Show) démarre à Chicago et aura lieu durant 4 jours. Nintendo y tient un stand de plus de 2300m , le plus grand de l'histoire de cet évènement! Au niveau des annonces de prix, ça va être la foire à la saucisse ma p'tite dame: on y apprend que le prix de la Super Nes sera de 99,95$ aux USA, ou 149,95$ avec 2 manettes et le jeu Super Mario World. En face, Sega baisse le prix de sa Genesis (Megadrive) et de sa Game Gear, chacune à 99,95$.

Happy Birthday Saga

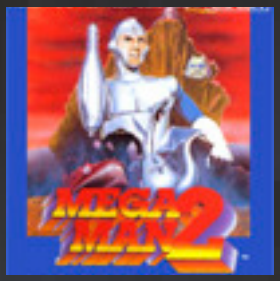
Saga, Chevalier d'Or des Gémeaux et gardien de la troisième maison du Sanctuaire, est né un 30 mai. Il est le plus tourmenté des 12 Chevaliers d'Or, mais aussi le plus mystérieux puisque dans un premier temps, c'est devant une armure apparemment vide au coeur d'un labyrinthe que se présenteront ses adversaires de Bronze. La vérité vient d'un dédoublement de personnalité - ben oui, il n'est pas Chevalier des Gémeaux pour rien. Saga était donc à la base un Chevalier d'Or dévoué à Athéna, écrasé par son double maléfique qui a pris le dessus et assassiné le Grand Pope pour prendre sa place - et tenter de tuer la réincarnation d'Athena. Le masque rouge que portera alors le faux Pope renforce alors le côté diabolique de Saga, c'est d'ailleurs lui qui anime à distance l'armure vide des Gémeaux dans un temple fait d'illusions... Un adversaire important donc, et un cas qui nous permettra enfin parler de l'ambigüité d'un Chevalier du Zodiaque sans qu'il soit question d'un doublage français trop effeminé!

Présentation de la Playstation au CES '91

Le 31 mai 1991, c'est au CES (Consumers Electronics Show) de Chicago que Sony dévoile la PlayStation qui permettra aussi bien de faire tourner les cartouches de la Super Nes (notez d'ailleurs le look inchangé du paddle) que de futurs jeux sur support CD. Cette collaboration entre Nintendo et Sony semble enfin porter ses fruits, et cette console devrait coûter environ 400$.

TESTS

NINTENDO 64
GOLDENEYE
007


MEGA MAN 2

CAPCOM
CHIP 'N DALE
RESCUE RANGERS

SUPER
MARIO KART
NINTENDO

LEGEND
OF
ILLUSION
MICKEY MOUSE

SEGA DRIVE
3
MORTAL KOMBAT 3

TUROK
SEEDS OF EVIL
Acclaim

VIRTUAL
BART

Prima's
GOLDENEYE
007
Unauthorized
Game Secrets
BECOME A
GOLDENEYE
EXPERT!

Nintendo
Player
MEGAMAN
SIM CITY
CASTLEVANIA IV
BATTLE
OF OLYMPUS

GOLDENEYE 007

FPS • Nintendo/Rareware • 25 août 1997 • 1 à 4 joueurs NINTENDO 64

Son nom est Bond, James Bond. Après avoir réveillé la célèbre franchise 007 au cinéma, Goldeneye devient une adaptation en jeu vidéo tout simplement époustouflante sur Nintendo 64 et devrait tout autant combler les fans de FPS que ceux de l'agent secret... toutes générations confondues!

Attaquons avec le mode solo qui s'inspire librement du scénario du film éponyme, transformant souvent certains brefs passages en longs niveaux truffés d'objectifs variés. Ceux-ci feront tout à tour appel à différents styles de jeu: discrétion ou bourrinage, vitesse ou patience, intelligence dans l'éxécution... Le côté infiltration très novateur dans ce type de jeux reste le plus jouissif et permet vraiment de se la jouer Bond! La réalisation quand à elle est bluffante avec une bande-son excellente, des environnements bourrés d'éléments destructibles et des énnemis modélisés en 3D (également très rare pour un FPS). L'étonnante variété d'armes décuple les possibilités d'un gameplay aux petits oignons et les dizaines de cheat codes ne font que prolonger à l'infini le plaisir d'un mode solo déjà bien consistant.

Comme si ce n'était pas suffisant, Goldeneye 007 devient également une des meilleures expériences en multijoueurs sur console en offrant différents modes de jeu, un paquet de maps, d'armes et persos (parmi lesquels on retrouve notamment Requin, le Baron Samedi et même le Golden Gun!) pour des heures et des heures d'éliminations entre potes. Adaptation réussie du dernier film incluant le patrimoine de la saga entière pour les fans, nouvelle référence du FPS en solo comme en multi pour les joueurs... Bravo James, votre mission est plus que réussie!

- les possibilités d'infiltration
- un mode multi démentiel!

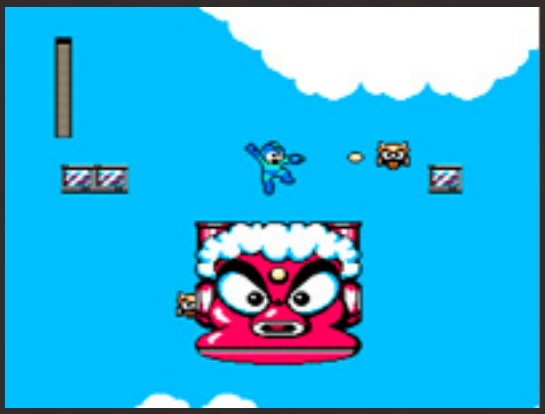
- des visages très cubiques
- quelques ralentissements dans l'action

97%

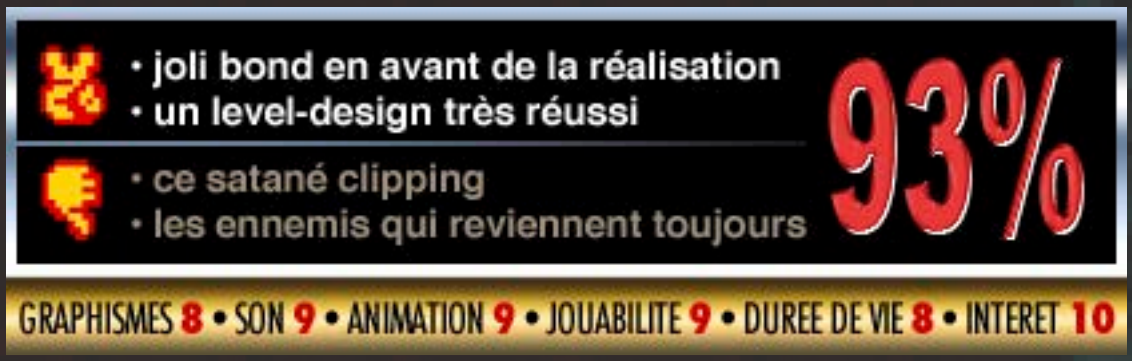
GRAPHISMES 9 • SON 9 • ANIMATION 9 • JOUABILITE 10 • DUREE DE VIE 10 • INTERET 10

Megaman, c'est la star montante de chez Capcom. Le petit robot bleu nous le prouve avec le deuxième épisode de ses dangereuses aventures et si la recette n'a pas changé, nul doute que le goût est cette fois bien meilleur.

Il s'agit donc encore une fois de contrecarrer les plans du Dr. Wily en éliminant un à un ses sbires robotisés dans des niveaux qui leur sont dédiés. La possibilité de choisir l'ordre des niveaux et de récupérer les aptitudes des boss vaincus pour en vaincre d'autres plus facilement apporte toujours un réel plus à ce jeu de plates-formes, d'autant plus que Megaman 2 gomme un paquet de défauts de son prédécesseur. On notera en effet une nette amélioration des graphismes, plus détaillés et riches en couleurs ainsi qu'une bande-son qui risque cette fois de vous marquer pendant un bout de temps...



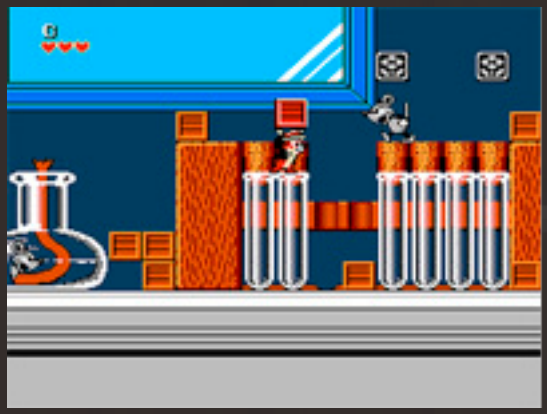
L'architecture des niveaux est également plus travaillée: Capcom confirme sa maîtrise dans l'art du piège mortel mais la difficulté assez hallucinante du premier opus devient un peu plus raisonnable avec en plus l'ajout salvateur de mots de passe, ouf! La maniabilité excellente et vive du perso devrait donc permettre aux joueurs motivés de montrer l'étendue de leurs talents en terme d'agilité et de matraquage du bouton de tir. Megaman, quand à lui, devient définitivement une élite du genre avec cette suite exemplaire.



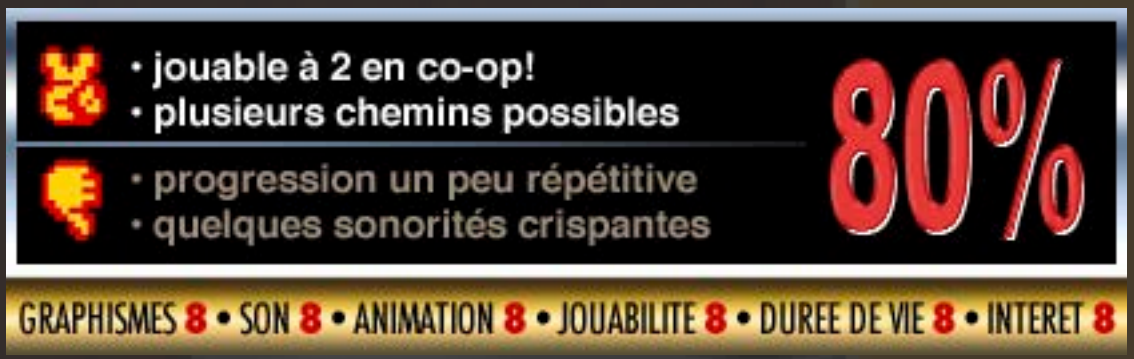
GRAPHISMES 8 • SON 9 • ANIMATION 9 • JOUABILITE 9 • DUREE DE VIE 8 • INTERET 10

Les célèbres Tic & Tac ont décidé à leur tour de se mettre à la NES! En voilà une bonne nouvelle et connaissant les 2 lascars, on ne devrait pas trop s'ennuyer…

C'est donc logiquement dans un jeu de plates-formes que nous les menons face à une horde d'ennemis, d'obstacles, de pièges sans oublier quelques indispensables boss de fin de niveaux... le grand classique, quoi! Heureusement pour nos écureuils, le jeu n'a pas été fini au pipi de chat et nous offre une quantité raisonnable de niveaux variés, soignés et riches en détails. Ce dernier point est d'autant plus important que nos personnages sont minuscules! C'est d'ailleurs assez amusant de traverser une cuisine, un labo ou une salle de jeux à leur échelle.



Même si Chip'n Dale souffre tout de même d'une aventure linéaire et sans réelles surprises, le gameplay efficace permet de parcourir agréablement le jeu, offrant au joueur la possibilité d'utiliser de nombreux objets à portée de main pour éliminer leurs opposants plutôt nombreux et hargneux. Le jeu à 2 simultanément reste l'option la plus intéressante de cette cartouche qui permettra donc de passer un bon aprem en compagnie d'un pote.



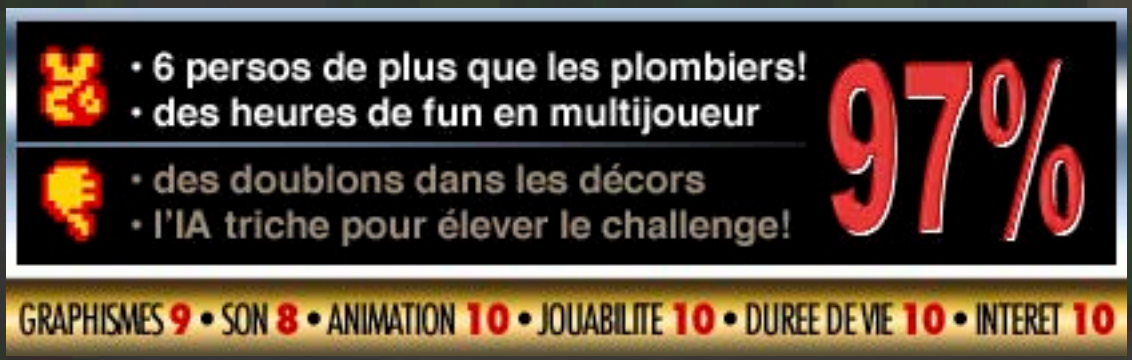
SUPER MARIO KART

course (kart) • Nintendo • 21 janvier 1993 • 1 ou 2 joueurs SUPER NINTENDO

Surprise! Le karting était vraiment une des dernières disciplines dans lesquelles on aurait imaginé retrouver notre plombier et pourtant... voici Super Mario Kart, ou l'art de passer le Royaume Champignon en Mode 7!

Mario n'est pas venu seul, ce sont pas moins de 8 personnages issus de ses aventures qui sont ici sélectionnables répartis par poids, ce qui influe sur le gameplay; à vous de choisir, en tout cas c'est un plaisir de pouvoir enfin contrôler des persos comme Toad, Daisy ou un Koopa! Ensuite, place aux courses endiablées réparties sur différents grands prix se déroulant dans des lieux bien connus des fans de Super Mario World. Mais la victoire dépendra surtout des aptitudes du pilote à se servir de différentes armes made in Nintendo à chopper en roulant: bananes glissantes, carapaces à tête chercheuse, étoile d'invincibilité... Tous les moyens sont bons pour écarter les concurrents de la piste!

On tient là le vrai coeur de Super Mario Kart qui contient justement un mode Battle en arène dédié à l'élimination entre potes! Un véritable jeu dans le jeu qui promet de longues nuits à faire péter les ballons de l'autre, mais cette fabuleuse cartouche joue la carte de la convivialité à fond en proposant également le mode course à un 2nd joueur! Nouvelle référence du multijoueur, Super Mario Kart est aussi surprenant par sa réalisation en 3D de haute volée que par sa capacité à adapter aussi naturellement l'univers du plombier à ce genre de jeu. Chapeau, Nintendo!



LEGEND OF ILLUSION
STARRING MICKEY MOUSE

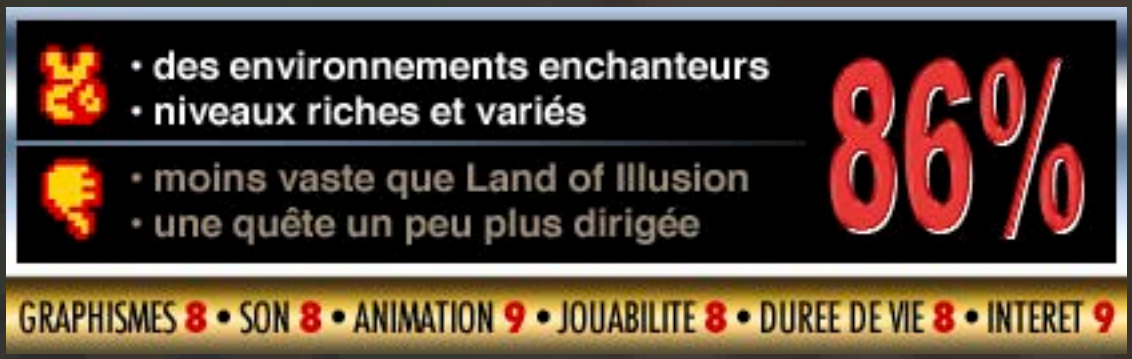
plates-formes • Sega/Aspect • 13 janvier 1995 • 1 joueur GAME GEAR

La série des «...of Illusion» n'en finit plus pour Mickey Mouse! Le voici embarqué dans de nouvelles aventures sur Game Gear avec Legend of Illusion, et ceux qui avaient apprécié son prédécesseur devraient rapidement retrouver leurs marques.

Il est d'ailleurs toujours question ici d'un royaume enchanteur où les limites entre rêve et réalité sont assez floues, et notre ami à grandes oreilles devra à nouveau traverser les différents niveaux d'une carte pour contrecarrer les desseins du méchant roi Pete. On note de belles similtudes avec Land of Illusion ou même Mickey Mania par rapport à certains décors et ennemis, mais aussi sur le plan du conte médiéval revisité à la sauce Disney. Les décors sont d'ailleurs toujours soignés, autant que l'animation et la prise en main de Mickey.

les doigts de la main. Mais ce qui rend également cette aventure aussi sympa, c'est bien sûr l'univers drôle et coloré de la BD parfaitement retranscrit.

Néanmoins, il est dommage d'avoir atténué le côté aventure du jeu en sacrifiant les allées-venues dans les niveaux et l'exploration plus poussée dans l'épisode précédent, au profit ici d'une trajectoire plus directe et linéaire vers la fin du jeu. C'est ce qui empêche Legend of Illusion de lui être vraiment supérieur; pour le reste, sa très bonne réalisation et ses mécaniques de jeu classiques mais efficaces en font également un très joli jeu de plates-formes pour la portable de Sega.



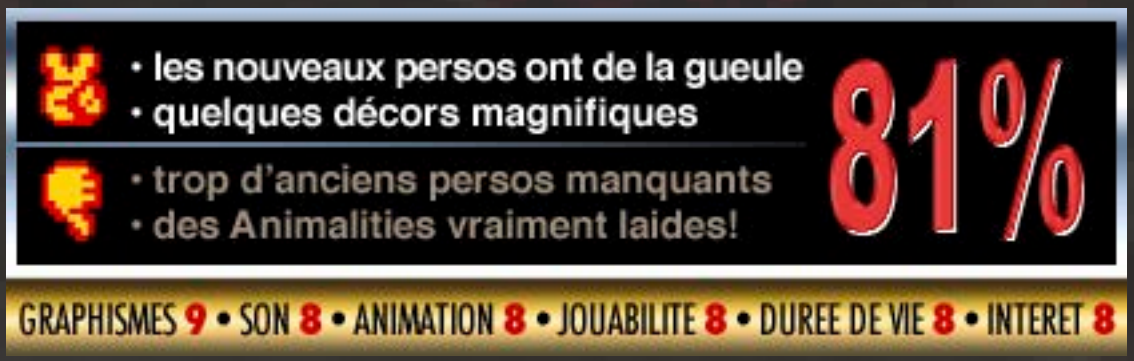
MORTAL KOMBAT 3

combat 2D • Sculptured Software/Acclaim • novembre 1995 • 1 ou 2 joueurs MEGADRIVE

Jamais deux sans trois...telle est la philosophie de Shao Kahn qui n'a visiblement pas digéré sa dernière défaite et qui vient cette fois-ci envahir le Royaume de la Terre pour de bon. C'est l'occasion pour une nouvelle génération de guerriers de se foutre sur la tronche!

Certes, on assiste au retour de quelques héros issus de MK et MK II un peu relookés pour l'occasion mais beaucoup ont aussi sauté, et le casting est chamboulé par l'arrivée de nouveaux persos qui s'y intègrent drôlement bien malgré tout. On pense notamment à la reine Sindel, pilier de la nouvelle storyline, l'indien Nightwolf ou les nouveaux ninjas cybernétiques pour ne citer qu'eux. Les combats n'en sont que plus violents d'autant plus que leurs coups spéciaux sont souvent très surprenants! Le gameplay est enrichi au passage d'un bouton pour courir et d'enchaînements assez poussés.

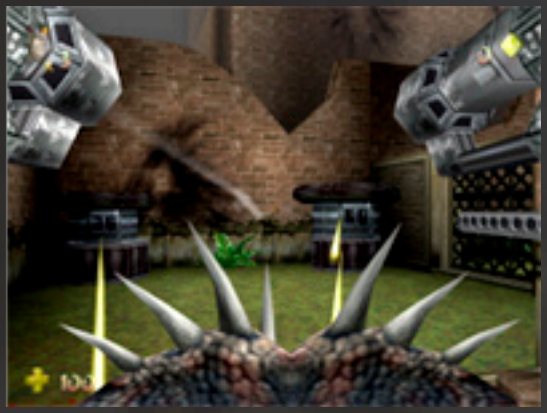
L'aura de cet épisode semble toutefois un peu plus faible que celle de Mortal Kombat II. La faute à une ambiance un peu moins mystique et surtout à des finishes toujours plus grand-guignolesques qui ont tendance à tourner le côté gore de la licence au ridicule, sans parler de l'I.A. de l'adversaire qui est toujours à s'arracher les cheveux. Malgré tout, MK3 amorce à son tour un grand tournant dans la série et se dote lui aussi d'une forte identité. De là à enterrer son prédécesseur, c'est une autre histoire...



TUROK 2
SEEDS OF EVIL

FPS • Acclaim/Iguana Entertainment • 11 décembre 1998 • 1 à 4 joueurs NINTENDO 64

Après une première aventure qui avait réussi à faire son petit effet auprès des fans de FPS, notre indien chasseur de dinosaures (et plus si affinités) revient dans une suite qui va faire cracher les tripes de votre Nintendo 64...



... A condition d'avoir l'Expansion Pack! Avant toute chose, il faut s'équiper de cet accessoire pour profiter pleinement de la réalisation de Turok 2 et de son contenu. A ce moment là, effectivement ça en jette un max dès le premier niveau: les lieux sont immenses, les architectures complexes, les environnements magnifiques! Certes, Turok 2 ne sera pas une ballade de santé et les nombreux ennemis qui occuppent les lieux sont vraiment très coriaces mais l'arsenal à acquérir progressivement va encore une fois bien plus loin qu'un arc et des flèches; et le démembrage d'ennemis deviendra vite un critère de choix pour votre joujou favori...

L'aspect science-fiction/horreur pose encore son empreinte sur cette quête exténuante qui devra conduire le joueur à défendre des totems d'énergie ou encore rassembler encore une fois les pièces d'une arme ultime. Mais carnage reste le maître-mot, et cette fois il pourra se partager jusqu'à 4 dans un mode multi plutôt réussi qui permet d'incarner une grande variété de persos aux capacités bien particulières. Turok 2 ne lésine donc pas sur les moyens et offre aux fans du genre un FPS consistant à tous les niveaux, au challenge bien relevé!

- moins de brouillard, on y voit mieux!
- environnements impressionnants...

- ...mais on s'y perd trop souvent
- Expansion Pack quasi-indispensable

82%

GRAPHISMES 9 • SON 9 • ANIMATION 8 • JOUABILITE 8 • DUREE DE VIE 9 • INTERET 8

VIRTUAL BART

plates-formes/course/tir • Acclaim/Sculptured Software • 1994 • 1 joueur MEGADRIVE

Bart is back! Cette fois-ci, il se retrouve piégé dans l'expérience virtuelle disjonctée d'un concours scolaire qui va le contraindre à accomplir 6 épreuves complètement dingues!

Une bonne surprise pour commencer: le jeu est plutôt bien foutu graphiquement, la moitié des niveaux sont en 3D et ils ont tous un rendu très proche du dessin animé. L'humour de la série est d'ailleurs présent dans un univers parfois brillamment réinterprété: la course de moto aux abords d'un Springfield dévasté en mode Mad Max est aussi cool que le voyage préhistorique dans des phases de plates-formes, où chaque habitant rencontré en mode cromagnon vous fera bien marrer. D'autres niveaux comme le toboggan ou le lancer de tomates à l'école renvoient plus directement au quotidien mouvementé de la petite ville. Bref, avec un bel habillage et une telle variété, ce jeu semble bien parti pour être un hit...

Sauf que l'incorrigible Bart traîne avec lui les casseroles de ses précédentes aventures: le gameplay manque clairement de finition et de précision sur certaines épreuves; et encore une fois, la partie est un peu gâchée par une difficulté parfois abominable. Finir une épreuve au hasard est envisageable, les boucler toutes à la suite tient du miracle. Dommage car Virtual Bart aurait pu être un excellent divertissement mais ici encore, seuls les fans les plus coriaces s'échapperont de cette machine infernale!

- la variété des épreuves
- l'univers des Simpson bien réalisé

- difficulté rebutante sur chaque épreuve
- aucun indicateur dans le toboggan?!

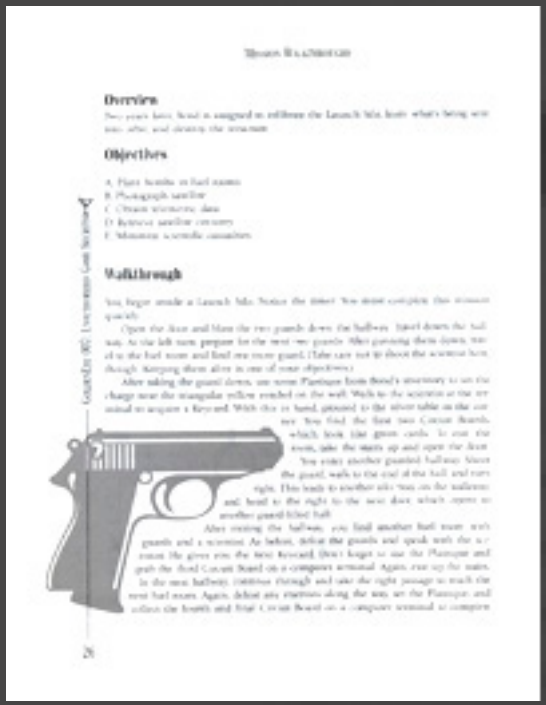
78%

GRAPHISMES **8** • SON **8** • ANIMATION **7** • JOUABILITE **7** • DUREE DE VIE **8** • INTERET **8**

GOLDENEYE 007
UNAUTHORIZED GAME SECRETS

broché • 92 pages • Prima Games • 17 septembre 1997 GUIDES DE JEU

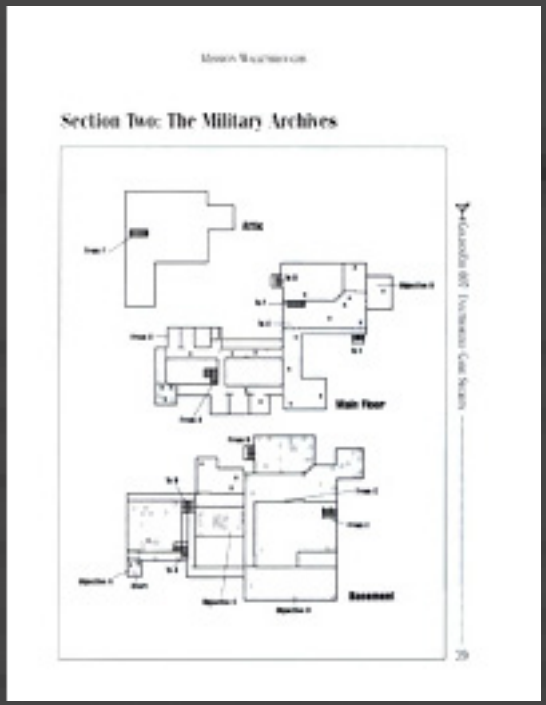
Si vous avez mis un pied dans Goldeneye 007 sur N64, vous avez dû rapidement vous rendre compte que ce fabuleux jeu renferme un contenu hallucinant: niveaux énormes, des tonnes d'objectifs, armes et cheats codes à débloquer par dizaines... Alors quand Prima Games nous propose un de ses célèbres guides sur le sujet, on ne peut que se réjouir!



Overview

Objectives

Walkthrough



Section Two: The Military Archives

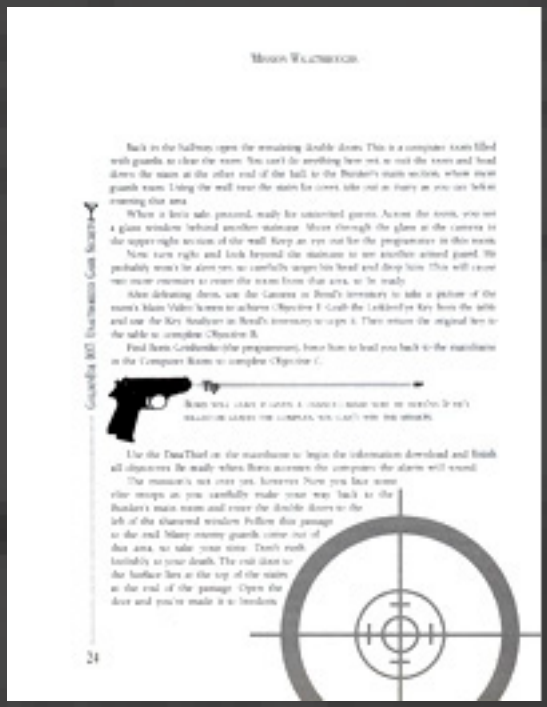
Attic

Main Floor

Basement

Hum, en fait c'est ce qu'on se dit avant de parcourir les premières pages.Oubliez le papier couché et les photos en couleur par dizaines... Il faut croire que le MI6 a coupé le budget de Prima sur

ce coup-là, nous devons nous contenter d'un papier ordinaire et de pages noir & blanc sans aucun screenshot. Le cheminement des missions se parcourt donc à travers de gros pavés de texte qui aideront peut-être les novices mais qui ne seront d'aucune utilité pour les agents aguerris. Les plans ne cassent pas des briques non plus mais ont tout de même le mérite d'indiquer l'emplacement des ennemis fixes et des objectifs, c'est là le véritable intérêt de ce guide.



On cherche désespérément de vraies astuces, des aides de jeu pour débloquer tel ou tel contenu ou encore une section complète sur le mode multi très consistant mais non, rien, que dalle. Ah si, ils ont quand même listé les chronos à faire pour débloquer les fameux cheats, après une section qui survole brièvement la saga Bond (livres, films, acteurs...). Une étonnante déception partant pourtant d'une bonne intention, à conseiller uniquement aux nouveaux-venus qui galèrent et qui comprennnent l'anglais.

VERDICT ★★☆☆☆☆

NINTENDO PLAYER
NUMÉRO #11

bimestriel • Média Système Édition • numéro 11 • juillet-août 1993 MAGAZINES

On est prévenu dans l'édito: ce Nintendo Player est le dernier numéro bimestriel, à partir de septembre il sera mensuel! D'ici là, le petit frère de Player One va encore nous combler pour les vacances d'été '93: le Mega Man de la couv' annonce un 4ème épisode du petit robot sur NES. Excellente nouvelle mais n'oublions pas que depuis presque 2 ans, la SNES a eu le temps de se faire une place de plus en plus importante dans les pages du mag. Rassurez-vous, la 8 bits de Nintendo et la Game Boy sont encore très bien représentées avec plusieurs pages d'astuces, de plans et de previews!

INFOS zapping

CHICAGO

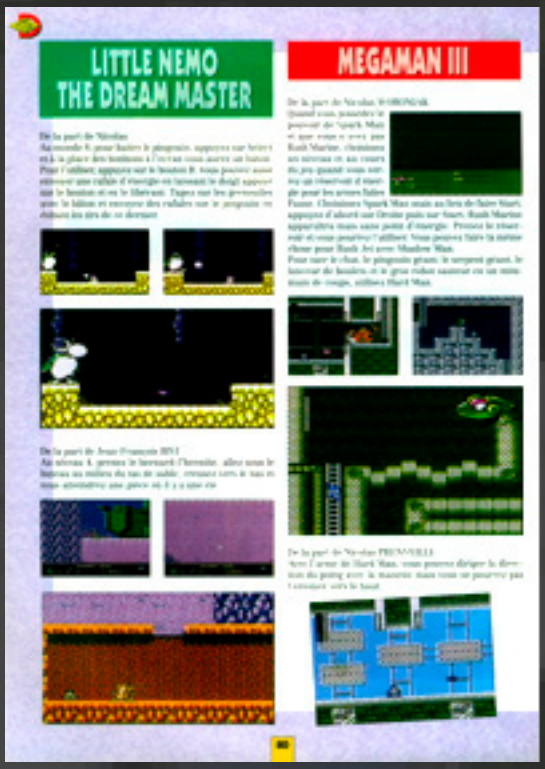
Le CES de Chicago, c'est l'occasion pour tous les gens de la profession du jeu vidéo — journalistes, éditeurs, distributeurs, revendeurs, programmeurs, etc. — de découvrir les nouvelles cartouches qui envahiront les rayons des magasins à partir de la rentrée. Nintendo Player y était. Compte rendu.

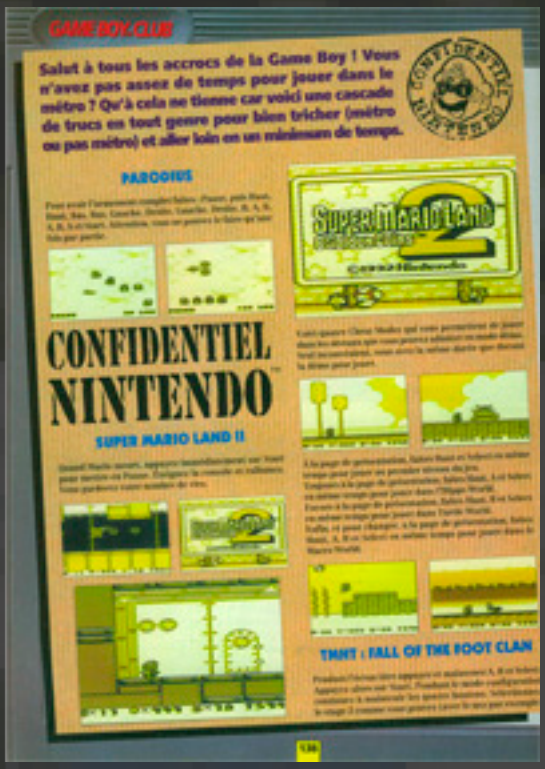
Castlevania IV

MONDE 4

NIVEAU 4-1

Revenons à la Super Nes: la suite des plans de CastlevaniaIV permettra aux joueurs de poursuivre une quête bien corsée tandis que la Selection présente pas moins de 13 jeux dont le déjà culte Sim City! Ceux qui veulent voir un peu plus loin dans le futur trouveront également un reportage sur le CES de Chicago (les photos de Super Mario All-Stars et Street Fighter II Turbo mettent l'eau à la bouche) ou encore une interview de Bob Hoskins à l'occasion de la sortie française du film Super Mario Bros.!





Et comme chez Player ils aiment gâter les lecteurs, ceux-ci auront le plaisir de découvrir au fil des pages des stickers du film Tortues Ninja III ainsi qu'un poster de Super Mario Kart! Notons pour finir qu'avec cette 11ème parution, l'excellente qualité de Nintendo Player est approuvée par Nintendo à travers le sceau officiel qui viendra désormais décorer chaque nouveau numéro!

VERDICT ★★★★★★

On saute et on tape...

...dans les alentours!!

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

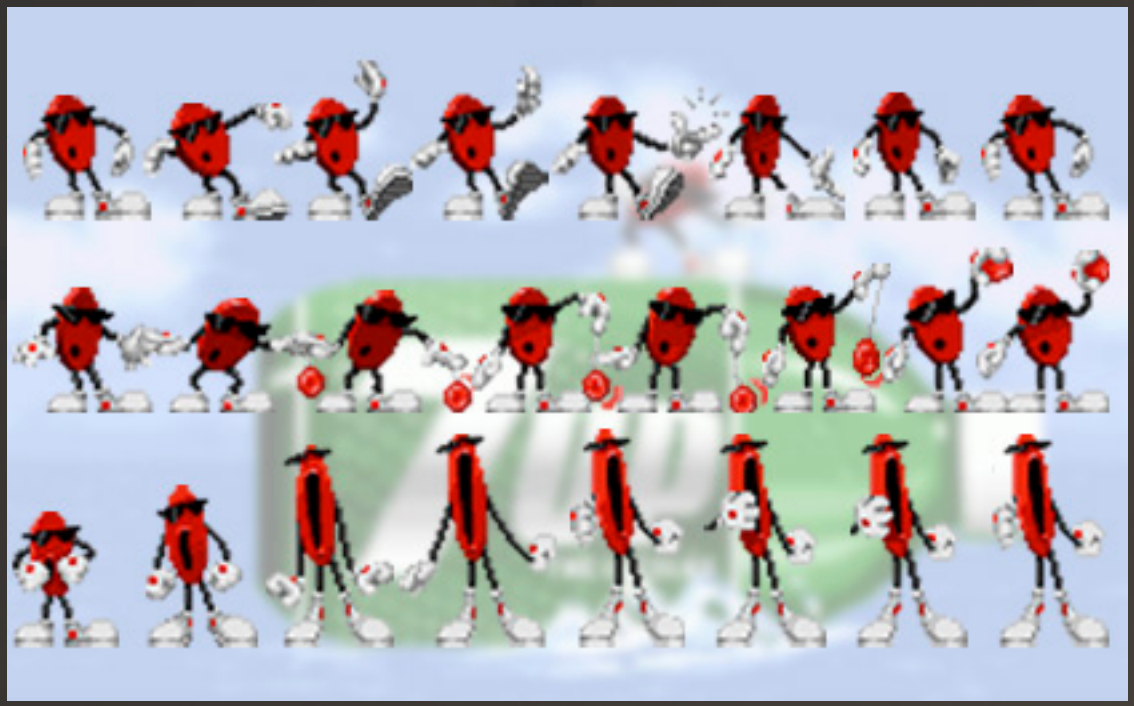
Si il y'a bien un truc que nos héros de jeux vidéo doivent à l'ère des 16 Bits, c'est d'avoir enfin pu s'exprimer pendant les rares moments ou le joueur tout-puissant lâche le pad quelques secondes! Si un Megaman qui cligne des yeux vous a fait halluciner sur Nes, vous allez vite voir que les persos font bien plus depuis...

Sonic

L'un des premiers héros a avoir étonné les joueurs par son comportement «hors-contrôle», c'est bien sûr Sonic dans ses aventures sur Megadrive. On y perçoit tout le caractère impatient et nerveux du hérisson qui tape du pied, regarde sa montre (tiens, quelle montre d'ailleurs?!) et finit par s'allonger, toujours en tapant du pied et en agitant son doigt en rythme. Une façon muette mais très explicite de dire au joueur de se magner!

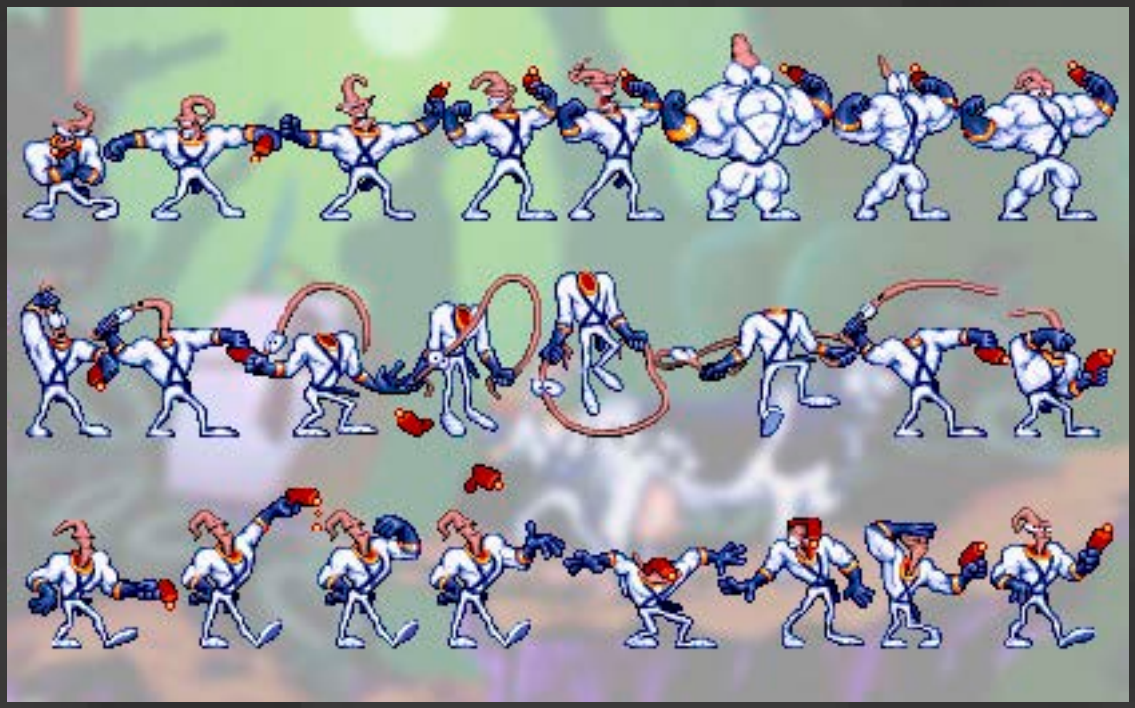
Cool Spot

Cette pastille rouge à lunettes reste certainement le perso qui a fait de ces petites animations un art à part entière. C'est dingue, Cool Spot est toujours en mouvement en claquant des doigts même à l'arrêt! En attendant quelques secondes de plus, on pourra également le voir jouer au yoyo ou bailler à s'en décrocher la mâchoire! Et tout ceci n'est qu'un aperçu des dizaines de mouvements et réactions qui ont été travaillés pour le jeu.



Cool Spot

Earthworm Jim représente sans aucun doute l'apothéose des persos animés sur 16 Bits! Les 3 séquences ci-dessus ne représentent que la moitié de ce qu'il peut faire aléatoirement à l'arrêt, mais si on totalise le nombre d'étapes d'animations pour chacun de ses mouvements, actions ou grimaces... ça représente quelques centaines d'Earthworm Jim, un boulot tout-à-fait incroyable!



Aladdin

Toujours dans la veine des jeux Virgin Games, les héros de chez Disney ont pu bénéficier eux aussi d'un boulot d'animation exceptionnel. Aladdin est donc le premier humain de cette série à nous montrer ce qu'il sait faire lorsqu'on pose la manette. Y'a pas à dire, il

est très habile de la pomme ce jeune homme! Et puis il vaut mieux qu'il fasse son petit numéro avec un fruit plutôt qu'une lame...

Simba

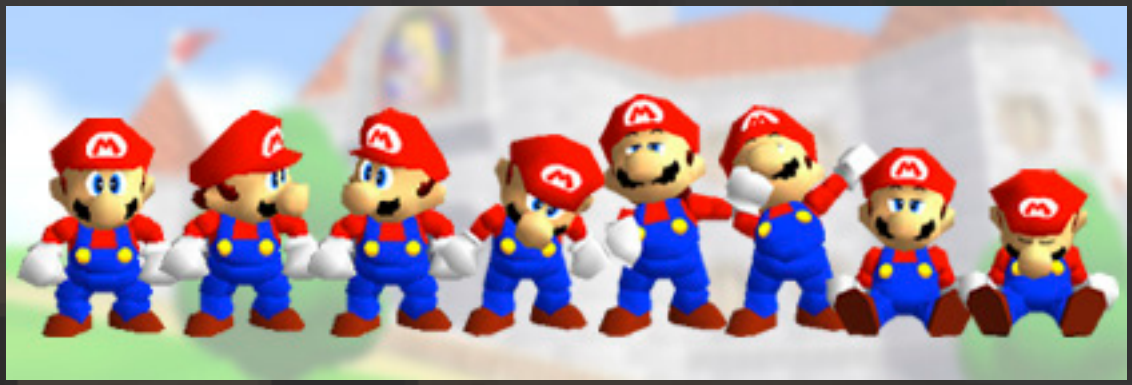
La barre de la qualité d'animation fut donc placée très haut pour Le Roi Lion, et il faut reconnaître que Simba s'en sort avec les honneurs! Il faut voir le jeune lion s'amuser à guetter et jouer avec un papillon au bout de quelques secondes d'inactivité... C'est vraiment génial, et même les hardcore gamers qui vivent dans des grottes avec des dents pointues et des yeux rouges trouveront ça tout simplement adorable. Si, si!

Donkey Kong

On ne peut bien sûr pas poursuivre ce dossier sans penser à Donkey Kong Country! Notre ami Donkey est bien sûr dôté d'une palette d'animations aussi nombreuses que fluides car riches en étapes. Et lorsqu'on le laisse seul quelques secondes, il fait ce qu'un gorille fait de mieux: se tambouriner le torse en hurlant, histoire de montrer à toute la jungle qui est le chef!

Mario

Pour le plombier, il aura fallu attendre ses nouvelles aventures en 3D sur Nintendo 64 pour voir de quoi il était capable au bout de plusieurs secondes d'absence. Tout ça pour quoi? Eh bien pour le voir d'abord remuer la tête, s'étirer, s'assoir puis... s'endormir et ronfler, le bougre! Eh ben elle est pas sortie de l'auberge la pauvre princesse Peach...



Link

Même topo pour le jeune Link dans Ocarina of Time qui nous dévoile un comportement digne d'un gamin qui attend ses parents depuis 10 minutes à la sortie de l'école! Il se retourne en s'inventant quelque

chose qui se passe dans son dos, tapote le bout de ses pieds l'un après l'autre, réhausse un peu sa petite ceinture... Tout ceci accentue un caractère espiègle qu'on avait pas vraiment eu l'habitude de voir au fil de ses aventures précédentes.

Ces héros nous prouvent qu'ils sont capables de se prendre en main tout seuls si nous ne le faisons pas! Cette caractéristique s'est développée dans les jeux en même temps que celle la respiration (qui donne un mouvement continu au perso et lui donne un côté bien plus vivant). De nombreux autres persos attendent sûrement aussi que vous posiez la manette en pleine partie,vous savez donc ce qu'il vous reste à faire...

MORTAL KOMBAT 3

AVALE ton GOûter Avant d'avaler tes DENTS

Tous les coups sur le 36 15 ACCLAIM et au 36 68 10 25*

SUPER NINTENDO GAME BOY MEGA DRIVE SEGA GAME GEAR Williams MIDWAY Acclaim

RETRO
POLIS